

ゲームボーイ<sup>®</sup> せんよう 専用カートリッジ

DMG-J4J



対戦型

1人でも遊べます



とりあつかいせつめいしよ  
取扱説明書



JANSHIRŌ II

このたびは、サミーの任天堂ゲームボーイ専用カート  
リッジ「雀四郎2」をお買い上げいただき、誠にありが  
とうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意  
等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい  
使用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健  
康上好ましくありませんので避けてください。また、ご  
く稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面  
等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、  
意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症  
状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談し  
てください。また、ゲームをしていて、このような症状  
が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けて  
ください。



4人用アダプタに対応できるゲームソフト  
にはこのマークが表示されています。

# もく じ 目 次

ゲームの <sup>た あ かた</sup> 立ち上げ方	2
ゲームの <sup>しんこうがいよう</sup> 進行概要	3
ゲームの <sup>すす かた</sup> 進め方	4
<sup>が めん</sup> 画面の <sup>せつめい</sup> 説明	6
VSモードの <sup>せつめい</sup> 説明	9
マルチモードの <sup>せつめい</sup> 説明	10
ストーリーモードの <sup>せつめい</sup> 説明	12
ミニゲームモードの <sup>せつめい</sup> 説明	14
ルール <sup>せつてい</sup> 設定について	16
ルールの <sup>せつめい</sup> 説明	17
コンピュータープレイヤー <sup>いちらん</sup> 一覧	20
<sup>やく</sup> 役の <sup>いちらんびよう</sup> 一覧表	21

# ゲームの立ち上げ方



タイトル画面

スタートボタン



モードを選ぶ

+



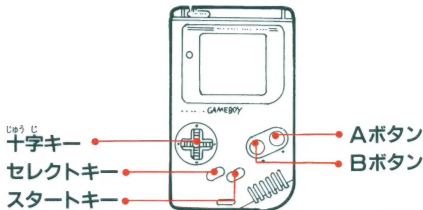
名前のとうろく

+



ゲームスタート

スタートボタン



じゅうじ

十字キー

セレクトキー

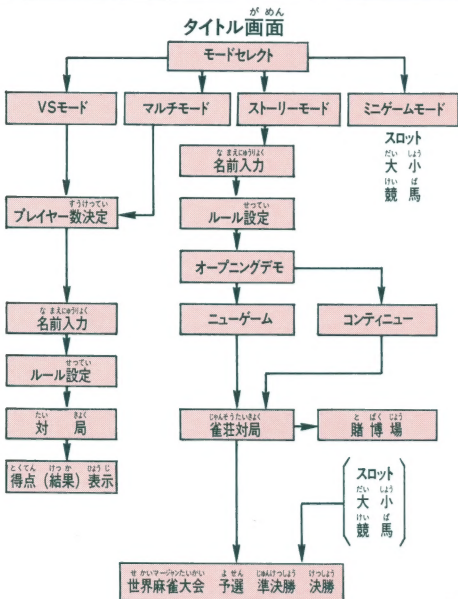
スタートキー

Aボタン

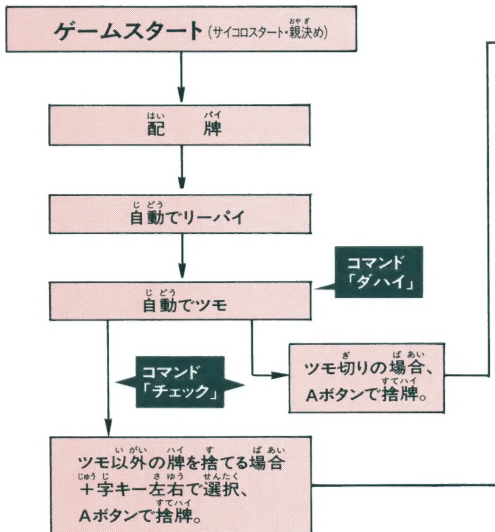
Bボタン

じゅうじ (十字キー)	じょうげ きゆう 上下左右のカーソル移動。 いどう コマンド・モード選択 (ストーリー モードではマップ移動にも使用)
(セレクトキー)	せんたく モード選択。
(A ボタン)	けつてい じつこう 決定・実行 ゲーム中の「チェック」
(B ボタン)	ちゅう キャンセル。
(スタートキー)	けつてい スタート・決定 ゲーム中サブ画面 ちゅう がめん の切替え。

# ゲームの進行概要



# ゲームの進め方



捨てハイ たい ほか かくにん  
捨牌に対して、他のプレイヤーが確認のチェック  
(Aボタンを入れる) 全員が終わると次のプレイ  
ヤーにツモが入る。

※チェックが全員終了しないとゲームは先に進みません。

コマンド  
「ダハイ」

チェックに対して行動が  
ある場合 (ポン、チー等)。

十字キー上下でコマンド  
選択、Aボタンで実行。

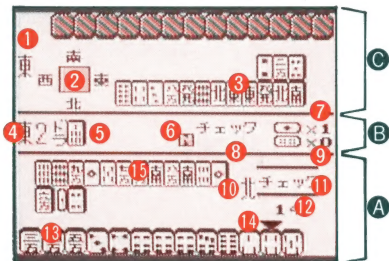
チェックに対して  
行動が無い場合。

Aボタンでゲーム続行。

この繰り返しでゲームは進行する。

# がめん せつめい 画面の説明

## ★メイン画面 (4人打ち麻雀)



**A** プレイヤーのスペース。

**B** 中央ウィンドウ。

**C** 他プレイヤーのスペース、切替えて他プレイヤーの捨て牌、進行チェック。

**1** 他プレイヤーの風の表示。

**2** 順番をプレイ中の風(東南西北)の点減で表示 (2人打ちの場合は表示しない)。

**3** 他家の捨て牌。

**4** 場・局数表示。



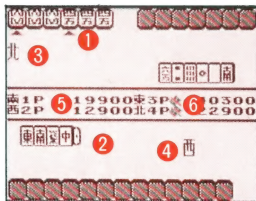
- 5 ドラ表示。
- 6 他家の捨て牌に対する「チェック」確認サイン・Aボタンで確認すると消える。
- 7 リーチ棒数表示。
- 8 「チェック」時に各プレイヤーが入れた実行コマンドの表示(複数の場合強い命令を表示、チーよりポン等)。
- 9 親の本場棒数表示。
- 10 プレイヤーの風表示。
- 11 実行コマンドのウィンドウ (チェック・リーチ・ツモ・ナガス・ポン・チー・カン・ロン・ダパイ)。
- 12 全体の残りツモ牌数表示。
- 13 プレイヤーの手牌。
- 14 捨て牌選択カーソル。
- 15 プレイヤーの捨て牌。

プレイヤーはゲーム中自分の番の時に、スタートボタンでサブ画面に切り替え、他プレイヤーの捨て牌ゲーム進行、得点の動き、ヤキトリの有無等が確認できる。

# がめん せつめい 画面の説明

## ★サブ画面

(マルチ・ストーリーモード時)



- ① ナキ牌の表示、ポンの場合、上家からのポンには右に。対面からは真中に。下家からには左に▼印がつき、ナキ先を表示。チーの場合はナイト牌に印がつく。

- ② リーチ表示。  
③、④ 各プレイヤーの風表示。  
⑤ 各プレイヤーの得点表示。  
⑥ ヤキトリ表示（あがると消える）。

## モードセレクトの説明

スタートボタンを押したあと、モードセレクトの画面が出たら、

キー上下でモードを選び④で決定。

# VSモードの説明

VSモード（1～2プレイ可能）

2人打ち麻雀のモードです。1P勝ち抜き戦（1P vs CP）・1P vs 2P（対戦ケーブル使用）の2種類から選択できます。

1人で遊ぶ場合は9人のコンピュータプレイヤーを相手にした勝ち抜き戦となります。

1プレイで負けてしまった場合、対戦相手から再チャレンジするか聞いてきます。続ける場合はカーソルを「する」に合わせてAボタン、やめる場合は「しない」を選択してAボタンを押します。

★ケーブルをつないでいないと対戦ゲームは遊べません。  
ルール設定変更可能。



# マルチモードの説明

マルチモード (1~4プレイ可能<sup>かのう</sup>)

4人打ち麻雀<sup>よにんう マージャン</sup>のモードです。

大会モード (1P vs CP・CP・CP)<sup>たいかい</sup>

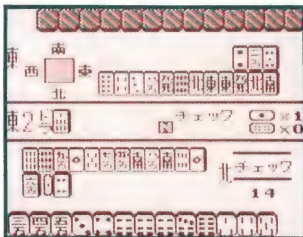
2Pモード (1P vs 2P vs CP vs CP)

3Pモード (1P vs 2P vs 3P vs CP)

4Pモード (1P vs 2P vs 3P vs 4P)

(4人対応アダプター使用<sup>よにんたいおう しよう しゅるい せんたく</sup>)の4種類から選択できます。

複数<sup>ふくすう</sup>でプレイする場合、各自<sup>各自</sup>の名前<sup>ばあい</sup>を入力しローカルルール<sup>かくじ</sup>を決めた後、対局<sup>なまえ</sup>する事ができ、半荘<sup>にゆうりよく</sup>ごとの得点<sup>き あと</sup>が表示<sup>たいきよく</sup>されます。<sup>こと</sup> <sup>はんちゃん</sup> <sup>とくてん</sup>



ひとり あそ ば あい たいかい  
1人で遊ぶ場合は大会モードとなります。

ワン プレイで負けてしまった場合、対戦相手から再チャレンジするかを聞いてきます。続ける場合は、カーソルを「する」に合わせてAボタン、やめる場合は「しない」を選択してAボタンを押します。

※ 3人のコンピュータープレイヤーと対局し、2着までにはいると次の対局にチャレンジできます。  
ルール設定変更可能。

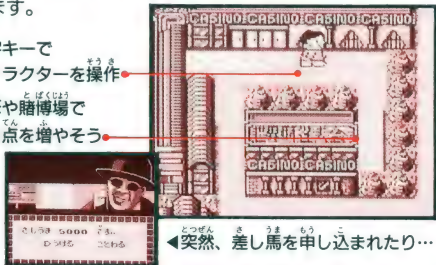


# ストーリーモードの説明

基本ゲームは4人打ち麻雀ゲームで行われます。  
プレイヤーはマップ上に存在する雀荘や賭博場を渡り歩き、持ち点を増やしてゆき、100万点稼いで世界麻雀大会に出場し、優勝する事が目的です。

プレイヤーは十字キーでマップ上のキャラクターを操作します。

十字キーで  
キャラクターを操作  
雀荘や賭博場で  
持ち点を増やそう



突然、差し馬を申し込まれたり…

ゲームの継続はパスワードで行います。パスワードは相手に勝つ事によって聞き出すことができます。

注) パスワードで継続すると自分の名前は記憶されていません。

じゃんそう しゅるい  
雀荘には3種類のランクがあります。

	レベル1	レベル2	レベル3
1 ちやく 着	+5,000	+50,000	+100,000
2 ちやく 着	+1,000	±0	- 20,000
3 ちやく 着	-1,000	-20,000	- 30,000
4 ちやく 着	-5,000	-30,000	- 50,000

注) 各雀荘に入りゲームに参加する場合は、4着になったときに支払えるだけの金額がないと参加できません。

- 雀荘では敵キャラが現れ、1対1（2人打ち麻雀）の勝負を挑まれたり、差し馬を申し込まれたりすることもあります。
- カジノや競馬場でも麻雀の勝負を挑まれることがあります。
- 世界大会に出場するには、持ち点が100万点なくてはならないので、雀荘などで、必死にかせがなくてはなりません。
- このモードは、持ち点が0になるとゲームオーバーです。

# ミニゲームモードの説明

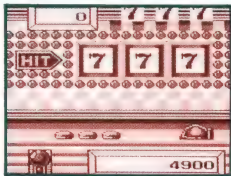
ひとりせんよう  
1人プレイ専用のモードです。  
ストーリーモードのマップの中にあるミニゲームを、単  
独で遊ぶことができます。これらには終わりがありません。持ち点に関わらずスタートボタンで、モード選択画  
面に戻ることができます。持ち点が0になるとゲームを  
続行することができません。

## 1 ミニスロットゲーム

⑥ボタンでメダル投入(1プレイ100点しか賭けられない。  
ただし、ストーリーモードでの賭け点は、場所によって  
異なる)。

⑦ボタンでスロット回転。

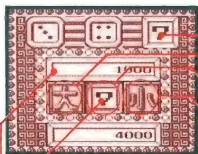
⑧ボタンで回転ストップ。  
揃った絵柄の倍率に合わせて  
持ち点に加算されます。



## 2 ミニ大小

サイコロを振り、その数の大小を当てるゲームです。賭  
ける場所は3つ。





サイコロ合計数

規定数より大きく賭けるならここへ

規定数ピッタリならここ

規定数より少ないと思ったら  
ここへ点数を賭ける

規定数

十字キーの左右で賭ける場所を選択、  
上下で賭け点を決定します。

自分の賭け点表示

④ボタンでサイコロを回転させ、再び④ボタンを押して  
ストップします。

### 3 ミニ競馬

5頭の馬を走らせて、1着2着の組み合わせを当てるゲームです。

最高3箇所まで賭けることができ、賭け点は最大で1,000点まで。

十字キーの上下で賭ける場所をきめ、④ボタンで賭け点を決めます。また、⑤ボタンで賭け点を減らすこともできます。

賭け点の設定が終わると、スタートボタンでレース開始です。

# ルール設定について

ルール設定の仕方は十字キーの上下によりカーソルの移動、**④**ボタンで、「アリ」「ナシ」を決定する。

## ルール設定の種類

- クイタンアトズケ クイタンアトズケの有無。
  - フリテンリーチ フリテンリーチの有無。
  - ノーテンオヤナガレ ノーテンオヤナガレの有無。
  - ナンニユウ 半荘プレイの有無。
  - ヤキトリ 半荘内で一度もあがれなかったプレイヤーに、-15のペナルティー。-15はスコア表に加算表示され、他のプレイヤーに分けられます。
  - ワレメ 自分の山から配牌された人があがると点数が+1にかかわらず2倍になる。
  - リーバイ 配牌を見やすく並びかえる（初期はON）。
  - ショシンシャ 捨て牌の指示（初期はOFF）。
  - トビ 持ち点の無くなったプレイヤーがでた時点でゲーム終了、得点計算となります。
  - イッパツ ボーナス役。得点とは別に競い合えます。
- ※ヤキトリ、イッパツは専用スコアにも表示されます。

# せつめい ルールの説明

き ほん

## 基本ルール

- ① 半荘は東・南回し。  
はんチャン トン ナンまわ
- ② 得点は24,000点持ちの、3,000点返し。  
とくてん てん も てんがえ
- ③ クイタン・アトツケの有・無はゲーム前に選択。  
あり なし まえ せんたく
- ④ 5本場以上の2ハンシバリはナシ。  
ほん ば い じょう リャン
- ⑤ 暗カンと同時にカンドラ発生、明カンは捨て牌後発生。  
アン どう じ はっせい ミン す ハイ ご はっせい
- ⑥ 2人あがり（ダブロン）アリ。  
ふたり
- ⑦ 裏ドラ、カン裏ドラアリ、ドラはすべて次の牌。  
うら うら つぎ ハイ
- ⑧ フリテンリーチの有・無はゲーム前に選択。  
あり なし まえ せんたく
- ⑨ 上がり牌を見逃した同順内でのロンはなし。  
あ ハイ み のが どうじゅんない
- ⑩ ノーテン罰符は場3,000点（形式聴牌アリ）。  
ノーテン ばつ ぽう ば てん けいしきテンパイ
- ⑪ チョンボはいっさいナシ。  
てん み まん
- ⑫ トップが30,000点未満でも西入はナシ。  
シヤニユウ

## リーチについて

- ① リーチ棒は1,000点、打牌に他家の上がりがあれば成立。  
ぼう てん ダハイ た け あ せい  
りつ 立。
- ② 一発アリの場合、同順内にチー・ポン・カンがあった場合、一発は消される。  
いっぱつ ば あい どうじゅんない  
ば あい いっぱつ け
- ③ 待ちが変わる、リーチ後の暗カンはナシ。  
ま か ご アン
- ④ ツモ順のないリーチはかけられない。  
じゅん

# せつめい ルールの説明

## カンについて

- ①明<sup>ミン</sup>カンのリンシャンカイホウは、明<sup>ミン</sup>カン<sup>パイ</sup>牌<sup>す</sup>を捨てた家<sup>チャ</sup>の放銃<sup>ホウチャン</sup>となる。連<sup>れん</sup>カン<sup>こ</sup>後のリンシャンカイホウは、ツモとなる。
- ②暗<sup>アン</sup>カンのチャンカン<sup>カン</sup>はナシ。
- ③ハイテイのカン<sup>カン</sup>はナシ。

## りゅうきよく 流局について

- ①ノーテン<sup>おや</sup>親<sup>まへ</sup>ナガレはゲーム<sup>せんたく</sup>前に選択<sup>す</sup>。
- ②開局<sup>かいきよく</sup>の一順<sup>いちじゆん</sup>に四家<sup>すーチャ</sup>が同じ風牌<sup>おな</sup>を捨てた時<sup>とき</sup>、流局<sup>りゅうきよく</sup>。
- ③一枚<sup>いちまい</sup>の捨て牌<sup>す</sup>で、三家<sup>さんチャ</sup>がロン<sup>と</sup>した時<sup>とき</sup>、流局<sup>りゅうきよく</sup>。
- ④4つ目<sup>め</sup>のカン<sup>チャ</sup>をした家<sup>ダ</sup>の打牌<sup>ハイ</sup>に他家<sup>た</sup>のあがり<sup>け</sup>がなかった時<sup>とき</sup>に流局<sup>りゅうきよく</sup>。スーカンツ<sup>と</sup>聴牌<sup>りゅうきよく</sup>時は、5つ目<sup>め</sup>のカン<sup>せんげん</sup>宣言<sup>せんげん</sup>の時点<sup>じてん</sup>で流局<sup>りゅうきよく</sup>。
- ⑤九種<sup>きゅうしゆ</sup>九牌<sup>きゅうぱい</sup>ナガシは、配牌<sup>はいぱい</sup>時にチェック<sup>じ</sup>のコマンド「ナガス」<sup>なが</sup>に合<sup>あ</sup>わせて決定<sup>けつてい</sup>。(流<sup>な</sup>さないのも自由<sup>じゆう</sup>)。
- ⑥四家<sup>すーチャ</sup>リーチ<sup>すーチャ</sup>、四家<sup>め</sup>目のリーチ<sup>せいりつ</sup>が成立<sup>じてん</sup>した時点<sup>りゅうきよく</sup>で流局<sup>りゅうきよく</sup>。  
(②～⑥はすべて連荘<sup>れんチャン</sup>)。

## やく 役について

- ①役満<sup>やくまん</sup>は12倍満貫<sup>ばいまんがん</sup> (トリプル役満<sup>やくまん</sup>) まで計算<sup>けいさん</sup>します。
- ②チートイツ<sup>チートイツ</sup>は2ハン25フとします。

③ピンフでのツモは、20プ、ロンは30プとします。

④レンホウは、チー・ポン・カンの無い開局一巡内の口  
ン。チーホウは、チー・ポン・カンの無い開局一巡内  
のツモとします。

⑤アンカン後のリンシャンハイによるテンホウ・チーホ  
ウはありません。

⑥ナガシマンガンは、他家に、チー・ポン・カンされて  
いない時に成立します。

## ////////// その他の注意事項 //////////

### リーチがかけられない時

次のような場合が考えられます。

★テンパイしていない。★フリテンをしている。

### あがりだと思ふのにあがれない時

次のような場合が考えられます。

★フリテンをしている。★役が無い。

★ルールでクイタン・アトツケナシを選び、クイタン・  
アトツケで上がろうとしている。

※チーやポンの後、続けてカンはできません。麻雀のルールは地域に  
によって多少の違いが見受けられます。「雀四郎2」をお買い上げ頂  
いた方が採用されているルールとは、多少異なる場合があるかもし  
れませんが、ご了承ください。

# コンピュータープレイヤー一覧 いちらん

	<p>マーフィー ★泣き ★タンヤオ</p>		<p>ビビオンリー チンイツ ★3アンコ</p>
	<p>ドラソン ★チートイ</p>		<p>ジャック チートイ ★チンイツ ダマテン</p>
	<p>ホボトツプ ★ピンフ イイペイ リーチ</p>		<p>プリンセス リーチ ピンフ ★イイペイ</p>
	<p>フリソン ★トイトイ タンヤオ 泣き</p>		<p>ロンレス ★リーチ ピンフ</p>
	<p>フルデー チンイツ イイペイ ★ダマテン</p>	<p>キャラクターは全てのモード に登場しますが、対戦相手は そのつど変わります。持ち点 は各自24,000点です。</p>	

★印はコンピュータープレイヤーの得意手

# やく いちらん 役の一覧

※は食いさがりヤク

1ハンヤク		
メンゼンツモ	ピンフ	タンヤオ
リンシャンカイホウ	ハイテイ	イーペーコウ
リーチ	イッパツ	チャンカン
2ハンヤク		
サンショク※	チャンタ※	ダブルリーチ
イッツウ	サンドウポン	サンアンコウ
サンカンツ	トイトイ	ショウサンゲン
3ハンヤク		
リャンペーコウ	ホンイツ※	ジュンチャン※
4ハンヤク		
6ハンヤク		
マンガンヤク	ナガシマンガン	
ヤクマンヤク		
テンホウ	チーホウ	レンホウ
スウアンコウ	コクシムソウ	ツウイーソウ
ショウスウシ	チンロウトウ	ダイサンゲン
チュウレンポウトウ	スウカンツ	リュウイーソウ
ダブルヤクマン		
スウアンコウタンキ	ダイスウシ	
コクシムソウジュウサンメンマチ		
チュウレンポウトウキュウメンマチ		

## 使用上の注意

- 1) 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックをさけてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
- 4) 電源スイッチをONにした状態で、電池がなくなるまで放置しないでください。
- 5) 端子部に触れたり、水に濡らさないようにしてください。故障の原因になります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

サミー工業株式会社  
アミューズメント事業本部  
TEL.03-5950-3760



サミー

ゲームボーイは任天堂の商標です。